

## RELATO DE EXPERIÊNCIA: O USO DO APLICATIVO KAHOOT COMO METODOLOGIA ATIVA NA DISCIPLINA DE SISTEMAS BIOLÓGICOS DO CURSO DE MEDICINA VETERINÁRIA DA UNIVERSIDADE DE CRUZ ALTA

LAURA SANTOS DOS SANTOS<sup>1</sup>; PAULA MONTAGNER<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Universidade de Cruz Alta – laaurasantos3@hotmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade de Cruz Alta – pmontagner@unicruz.edu.br*

### 1. INTRODUÇÃO

A disciplina de Sistemas Biológicos do curso de Medicina Veterinária da Universidade de Cruz Alta, apresenta em sua ementa curricular, conteúdos de bioquímica e biologia celular, tornando assim, uma matéria com grande quantidade de informações. Por esse motivo, grande parte dos alunos solicitam a realização de revisão de conteúdo, para que possam sanar quaisquer dúvidas sobre o conteúdo. Pensando nisso, os professores buscam fazer essa revisão de uma forma mais prática e útil para os alunos, em uma tentativa de dinamizar as aulas através do uso de metodologias ativas.

De acordo com MELO; NEVES (2015), atualmente, a ampliação do acesso aos dispositivos móveis tem promovido mudanças no compartilhamento do conhecimento e apresentado múltiplas possibilidades dentro do universo da aprendizagem, devido a sua mobilidade e instantaneidade. Ainda, conforme MOURA (2009), a utilização de recursos tecnológicos em sala de aula tornou-se mais fácil, visto que todos os alunos dispõem de celulares com acesso à internet. A gamificação, também conhecida como metodologia ativa, consiste no uso de jogos e dinâmicas na educação, permitindo agregar valor às aulas, proporcionando desafio, prazer e entretenimento à transmissão do conhecimento (COIL et al., 2017).

Paralelo a isso, no último ano, a pandemia de COVID-19 mudou a educação como a conhecemos, passamos das aulas presenciais para as remotas em um curto período de tempo, assumindo os riscos que poderiam ocorrer à qualidade da educação. SATHLER (2020) alerta que o modelo emergencial de aprendizagem no período pandêmico, pode apresentar má qualidade e, por isso, a interação entre docentes e discentes não deve ser suprimida, mesmo que online, incentivando as metodologias ativas.

Diante do exposto, o objetivo do presente trabalho foi verificar se a utilização do aplicativo de perguntas “Kahoot!” como metodologia ativa contribuiu para a aprendizagem dos estudantes de Sistemas Biológicas do curso de Medicina Veterinária da Universidade de Cruz Alta.

### 2. METODOLOGIA

Esse estudo foi realizado na Universidade de Cruz Alta – RS, na turma de Sistemas Biológicos, do primeiro semestre do curso de Medicina Veterinária. As aulas estavam ocorrendo de forma síncrona, transmitidas pela plataforma “Google Meet”. Para a coleta dos resultados, foi utilizado um formulário feito no “Formulário do Google”, contendo 12 questões de múltipla escolha, onde obtivemos 15 respostas de um total de 32 alunos. Os alunos foram convidados a responder as seguintes questões:



1. O uso do aplicativo Kahoot ajudou a fixar o conteúdo? Opções: A) Sim, muito B) Razoável C) Pouco E) Não ajudou;
2. Você concorda que o uso de metodologias ativas como o Kahoot ajuda a melhorar a qualidade da aula? Opções: A) Concordo totalmente B) Concordo parcialmente C) Indiferente D) Discordo parcialmente E) Discordo totalmente;
3. Qual foi o seu nível de dificuldade em utilizar o Kahoot? Opções: A) Extremamente fácil B) Razoavelmente fácil C) Neutro D) Razoavelmente difícil E) Extremamente difícil;
4. Quanto tempo você considera necessário para poder responder uma pergunta de múltipla escolha no Kahoot? Opções: A) 20 segundos B) 30 segundos C) 40 segundos D) 50 segundos E) 60 segundos;
5. Com o ensino EAD devido a pandemia, o uso do Kahoot nas aulas remotas ajudou a aumentar a participação e o interesse dos alunos? Opções: A) Concordo totalmente B) Concordo parcialmente C) Indiferente D) Discordo parcialmente E) Discordo totalmente;
6. Como você prefere que abordem as questões no Kahoot? Opções: A) Múltipla escolha B) Verdadeiro ou falso C) Descritivas D) Questões de relacionar;
7. Você considera que o Kahoot criou um ambiente saudável de competição em busca da aprendizagem, visto que a pontuação mais elevada é conferida a quem responder correto e mais rápido? Opções: A) Concordo totalmente B) Concordo parcialmente C) Indiferente D) Discordo parcialmente E) Discordo totalmente;
8. Quando o professor anuncia que no final da aula terá uma atividade do Kahoot, você acha que isso influencia na concentração dos alunos em aula? Opções: A) Sim B) Não;
9. Você concorda que o Kahoot é uma ferramenta útil para revisar o conteúdo? Opções: A) Concordo totalmente B) Concordo parcialmente C) Indiferente D) Discordo parcialmente E) Discordo totalmente;
10. Você prefere que as atividades sejam feitas em grupo ou individualmente? Opções: A) Em grupo B) Individualmente;
11. Você consegue lembrar mais de uma questão aplicada no Kahoot ou em uma prova escrita? Opções: A) Kahoot B) Escrita;
12. O uso do Kahoot como estratégia avaliativa é mais interessante e mais atrativa do que a prova escrita? Opções: A) Concordo totalmente B) Concordo parcialmente C) Indiferente D) Discordo parcialmente E) Discordo totalmente.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme as respostas obtidas, 60% dos alunos consideraram que o uso do aplicativo Kahoot ajudou muito a fixar o conteúdo da disciplina, enquanto 40% acham que o impacto foi razoável. Contudo, a porcentagem aumenta para 80% para “concordo totalmente” quanto se a ferramenta é útil para revisar o conteúdo.

Quanto ao uso de metodologias ativas como o Kahoot nas aulas, 86,7% concordam totalmente que o seu uso ajuda a melhorar a qualidade da aula. Já 60% dos alunos também concordam totalmente que, com o ensino EAD devido a pandemia, o uso do Kahoot nas aulas remotas ajudou a aumentar a participação e o interesse dos alunos, contra 33,3% que concordam parcialmente e 6,7% que acham indiferente. Esse dado resume o que foi concluído por SANTOS et al.



(2020), que diz que embora o COVID-19 tenha tido um forte impacto na educação, as universidades podem aproveitar o momento para detectar deficiências e acelerar a reforma da educação on-line por meio de conteúdos inovadores, para que o aprendizado seja bem-sucedido, onde os educadores precisam mudar de um paradigma centrado no ensino tradicional para o aprendizado mais ativo, a fim de atrair novos alunos e manter uma vantagem tecnológica crítica em um mercado cada dia mais competitivo.

Quanto a preferência dos alunos nas configurações do Kahoot, 86,7% preferem que as questões sejam de múltipla escolha e 13,3% preferem que as questões sejam de verdadeiro e falso. Quanto ao tempo para responder uma questão, 46,7% dos alunos julgam que 30 segundos é essencial para responder uma questão de múltipla escolha, seguida de um empate a 40% para 40 e 60 segundos, e 13,3% para 20 segundos. 60% preferem que as atividades sejam feitas em grupo, em contraste com 40% que preferem que as atividades sejam individuais. Vale ressaltar que todas essas configurações podem ser feitas no aplicativo, enquanto o professor estiver montando o questionário e que o tempo mínimo disponibilizado pelo Kahoot é de 30 segundos, para garantir que o aluno consiga ler e interpretar a questão.

Sobre uma comparação entre uma avaliação descrita e uma avaliação pelo Kahoot, 66,7% afirmam que tem mais facilidade para lembrar de uma questão feita pelo Kahoot do que em uma prova escrita. Quanto a achar que o uso do Kahoot como estratégia avaliativa é mais interessante e mais atrativa do que a prova escrita, 46,7% dos alunos concordam parcialmente e 26,7% concordam totalmente, em contraste dos 26,6% que acham indiferente e que discordam parcialmente. Esses resultados conferem com o que SANDE & SANDE (2018) levantaram em seu trabalho, percebendo que o uso do aplicativo Kahoot, apesar de algumas limitações, causou um estímulo nos alunos deixando o processo avaliativo mais atraente e o aprendizado mais duradouro, deixando uma percepção positiva e interessante do uso do Kahoot pelos alunos.

Quando perguntado se os alunos consideravam que o Kahoot criava um ambiente saudável de competição em busca da aprendizagem, visto que a pontuação mais elevada é conferida a quem responder correto e mais rápido, 66,7% concordaram totalmente e 33,3% concordaram parcialmente. Além disso, 80% concordam que, quando o professor informa que haverá uma atividade no Kahoot no final da aula, isso influencia na concentração dos alunos em aula. Estudos sobre a utilização de aplicativos como o Kahoot em sala de aula, apontam que há melhorias significativas nos níveis comportamentais, maior concentração em sala de aula, desejo de acertar as questões e mudanças de atitudes por parte dos alunos (HEMANN; LIMA, 2020). Neste sentido destacamos as vantagens do uso da gameficação na sala de aula, como os destacados por CASTILHO et al. (2020) que são dinamismo, o entusiasmo e a motivação.

Por fim, quanto ao nível de dificuldade em utilizar o aplicativo do Kahoot, 40% dos alunos consideram razoavelmente fácil, 33,3% consideram extremamente fácil, 20% acham neutro e 6,7% acham razoavelmente difícil. SANGIORGIO et al. (2011) destacam que as novas nascem e crescem cercados de tecnologia, aprendem desde muito cedo a se comunicar numa linguagem digital, devido às muitas horas de navegação na rede, assim tendo grande facilidade a se adaptarem a novos aplicativos.

#### 4. CONCLUSÕES

O uso do aplicativo Kahoot na disciplina de Sistemas Biológicos do curso de Medicina Veterinária, apresentou uma boa recepção pelos alunos na hora de realizar a revisão do conteúdo, melhorando a qualidade da aula e o interesse dos alunos, criando um ambiente saudável de competição nas aulas.

O uso dessa metodologia ativa ajudou a aumentar a interação dos alunos nas aulas sincronas, dinamizando e tornando a aula mais atrativa, fazendo com que os alunos tenham mais facilidade em fixar o conteúdo teórico.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTILHO, W. S.; SARAIVA, L. M.; NOGUEIRA, F. R. A. Utilização do aplicativo Kahoot! Como ferramenta de avaliação na inserção de física moderna no ensino médio. **South American Journal of Basic Education, Technical and Technological**, v. 7, n.1, 63–77. Edição: jan/abr 2020.

COIL, D. A.; ETTINGER, C. L.; EISEN, J. A. Gut Check: The evolution of an educational board game. **PLOS Biology**, 2017.

HEMANN, H.; FERREIRA LIMA, E. Construção do aplicativo “quiz da astronomia”: uma ação do clube de astronomia - CAMPUS URUGUAIANA. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v. 11, n. 3, 4 dez. 2020.

MELO, R. S.; Neves, B. G.B. Aplicativos Educacionais Livres para Mobile Learning. **Revista Tecnologias na Educação**. Ano 6 - Número/vol.10. 2014.

MOURA, A. Geração móvel: um ambiente de aprendizagem suportado por tecnologias móveis para a Geração Polegar. **VI Conferência Internacional de TIC na Educação**, 6, Braga, Portugal, Centro de Competência da Universidade do Minho, p. 49-77, 2009.

SANDE, D.; SANDE, D. Uso do Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial. **HOLOS**, Ano 34, Vol.01, 2018.

SANGIORGIO, J. P. M.; GABRIEL, M.; MOREIRA, F. S.; TANAKA, E. E. Geração Y: a motivação para construção do conhecimento. **Revista Da ABENO**, v.11, n. 2, p. 14–18, 2013.

SANTOS, A. C. M.; SOUZA, J. D. R.; SANTOS, W. B. Reflexões sobre o impacto da pandemia no ensino superior privado no ano de 2020. **Editora Científica**. Acessado em 04 ago. 2021. Disponível em: <https://downloads.editoracientifica.org/articles/210304003.pdf>.

SATHLER, L. **Educação pós-pandemia e a urgência da transformação digital**. Anup. 2020. Acessado em 04 ago. 2021. Online. Disponível em: <https://anup.org.br/noticias/educacao-pos-pandemia-e-a-urgencia-da-transformacao-digital/>